

O STORYTELING EM ÁUDIO NO CONTEXTO EDUCOMUNICATIVO: O CASO DA SÉRIE “MOMENTO OLÍMPICO” (2024)

*AUDIO STORYTELLING IN THE EDUCOMMUNICATIVE CONTEXT:
THE CASE OF THE SERIES “MOMENTO OLÍMPICO” (2024)*

*EL STORYTELLING EN AUDIO EN EL CONTEXTO EDUCOMUNICATIVO:
EL CASO DE LA SERIE “MOMENTO OLÍMPICO” (2024)*

*Original recebido em: 11 de outubro de 2024
Aceito para publicação em: 02 de dezembro de 2024
Publicado em: 27 de dezembro de 2024*

Jefferson Saylon Lima de Sousa

A lista completa com informações dos autores está no final do artigo •

RESUMO

O relato de experiência discute a produção do programa estudantil *Momento Olímpico – A Série*, que combina sonoridades com as técnicas de *storytelling*, conforme abordado por McHugh (2014). O projeto explora a narrativa sonora como ferramenta educativa, resgatando sonoras históricas dos Jogos Olímpicos para criar uma imersão auditiva que conecta o ouvinte aos momentos marcantes do esporte. Essa abordagem valoriza o áudio como meio de construção de conhecimento e instrumento de transformação social (Kaplún, 2017). Além disso, a produção oferece uma experiência prática significativa aos estudantes, desenvolvendo habilidades de pesquisa, curadoria de conteúdo e produção de áudio. O processo de criação, que envolve a recuperação de arquivos sonoros, propõe uma operação midiográfica (Silva, 2011) que incentiva a reflexão crítica sobre a memória coletiva e o impacto da mídia na preservação histórica.

Palavras-chave: Storytelling; Audio; Educomunicação; Operação Midiográfica.

ABSTRACT

The experience report discusses the production of the student program *Momento Olímpico – A Série*, which combines soundscapes with storytelling techniques as outlined by McHugh (2014). The project explores sound narrative as an educational tool, retrieving historical audio from the Olympic Games to create an immersive auditory experience that connects the listener to significant moments in sports. This approach values audio as a medium for knowledge construction and as an instrument for social transformation (Kaplún, 2017). Additionally, the production offers a meaningful practical experience for students, developing research, content curation, and audio production skills. The creative process, which involves retrieving sound archives, proposes a mediographic operation (Silva, 2011) that encourages critical reflection on collective memory and the role of media in historical preservation.

Keywords: Storytelling; Audio; Educommunication; Mediographic Operation

RESUMEN

El relato de experiencia discute la producción del programa estudiantil *Momento Olímpico – La Serie*, que combina sonoridades con las técnicas de storytelling, según lo abordado por McHugh (2014). El proyecto explora la narrativa sonora como herramienta educativa, recuperando archivos sonoros históricos de los Juegos Olímpicos para crear una inmersión auditiva que conecta al oyente con momentos importantes del deporte. Este enfoque valora el audio como medio de construcción de conocimiento y como instrumento de transformación social (Kaplún, 2017). Además, la producción ofrece una experiencia práctica significativa a los estudiantes, desarrollando habilidades en investigación, curaduría de contenido y producción de audio. El proceso creativo, que involucra la recuperación de archivos sonoros, propone una operación mediográfica (Silva, 2011) que fomenta la reflexión crítica sobre la memoria colectiva y el impacto de los medios en la preservación histórica.

Palabras-clave: Storytelling; Audio; Educomunicación; Operación Mediográfica

1. INTRODUÇÃO

O relato de experiência apresentado aqui é derivado da atuação conjunta entre docente e discentes da disciplina Produção para Mídia Sonora do Curso de Comunicação Social – Rádio e TV da Universidade Federal do Maranhão, semestre 2024.¹, inspirados pela pauta dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos de Paris 2024. Pensado como uma peça sonora para rádio e internet (audioteca/podcast), o programa *Momento Olímpico – A Série*² trata de um seriado em áudio de não-ficção focado em narrativas oriundas das histórias de atletas e das próprias Olimpíadas da Era Moderna.

Motivada por esse elemento humano rico em situações – e pelas discussões teóricas de sala de aula –, a série se apresenta na forma de programetes com média de cinco minutos, que narram um fato em específico de uma personagem ou edição dos Jogos Olímpicos. As peças foram produzidas de modo a abarcar todas as edições realizadas até antes de Paris 2024, além de abrir espaço para os Jogos Paraolímpicos³.

Uma das características do texto da série é a criatividade no uso de um áudio mediador. A partir de eventos midiáticos já vividos pelo público (reportagens, entrevistas, transmissões esportivas, documentários etc.), as produções contam um acontecimento-chave com um narrador intercalando esses momentos, de modo que a premissa criativa da série é que quem a

¹ A disciplina é ministrada pelo autor.

² Link para o site oficial nas referências.

³ Um total de 3 dos 30 episódios é dedicado aos Jogos Paraolímpicos focando nas personagens Trisha Zorn (natação), Oscar Psitorius (atletismo) e Daniel Silva (natação).

ouve vivencie o resgate da memória dos eventos do passado da forma mais fidedigna a como eles ocorreram, mesmo que resumidamente. Estas escolhas fazem da série um conteúdo divertido, dinâmico, dramático e autoexplicativo sobre o que é a essência dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos de Verão da Era Moderna.

A seguir detalha-se os embasamentos teóricos e os procedimentos metodológicos adotados em sua concepção.

2. EDUCOMUNICAÇÃO, RÁDIO E STORYTELLING

As bases teóricas da disciplina em questão dão conta da introdução do estudante de Comunicação ao universo da elaboração de roteiros, gravação, edição de programas e preparação da programação de rádios, além de discutir a presença do som em outros cenários midiáticos como o audiovisual e a internet. É recorrente que a ementa dê prioridade para autores clássicos e de vivência na radiofonia como McLeish (2001) e Barbosa Filho (2003), por exemplo. Todavia, não se pode negar aos estudantes um olhar mais analítico sobre o processo de produção deste tipo de mídia (bem como de qualquer outra), e é aí que entram em discussão as práticas educacionais. Para o rádio – e as mídias sonoras em contexto geral –, evoca-se de imediato a figura de Mário Kaplún, exímio comunicador popular e radialista latino-americano, que, em sua interrelação entre educação e o rádio, diz que:

[...] a chamada “educação radiofônica” será entendida aqui em um sentido amplo: não só as emissões especializadas destinadas à alfabetização e difusão de conhecimentos básicos – cujas utilidade e necessidade não se questionam – mas também aquelas que buscam a transmissão de valores, a promoção humana, o desenvolvimento integral do homem e da comunidade (Kaplún, 2017, p. 22).

Para Kaplún (2017), toda emissão sonora deve ser encarada – e desenvolvida – com essa perspectiva mais contemplativa da contribuição social em algum dos aspectos da vida humana. A partir desse pensamento nasce o programa *Momento Olímpico – A Série*. Como modo de estimular os estudantes a pensar de forma mais crítica e perceptiva o mundo ao seu redor, a turma composta de nove alunos foi provocada a elaborar um conjunto de narrativas a partir da história olímpica e apresentá-las ao público sob um olhar que vai para além do fato ocorrido, mas considerando as circunstâncias políticas, socioeconômicas e emocionais do evento multiesportivo. Tudo isso com um texto criativo.

O rádio, como representante nobre das mídias sonoras, assume um papel prático de manifestante do engajamento possibilitado a partir das sonoridades, que tem como mote “transformar os sons em algo compartilhado” (Mazer *et al*, 2020, p.42). Esses sons – quando associados em processos midiáticos – são denominados de áudio, e este tem como característica ser “necessariamente simbólico” (Assis, 2011, p.66), ou seja, é imbuído de sentidos e transmite informação.

O áudio é um meio poderoso, cuja não-intromissão, ressonância afetiva e natureza envolvente o tornam particularmente adequado para captar narrativas pessoais íntimas. A narração de histórias em áudio requer uma mistura de competências jornalísticas, técnicas e criativas [...] A narração de histórias em áudio também pode ajudar as comunidades marginalizadas a ganharem controle sobre as suas próprias histórias e a construir capital social, como parte de uma abordagem sustentável às Indústrias Criativas⁴ (McHugh, 2014, p.11, Tradução livre).

Essa característica do áudio defendida por McHugh sustenta a validação do *storytelling* enquanto técnica na produção sonora. O próprio autor chega a defender uma espécie de receita de sucesso ao propor o seguinte: “Adicione o atrativo da narrativa, as qualidades afetivas do som e o ato altamente conectivo de ouvir, e a história em áudio resultante gera uma resposta visceral”⁵ (McHugh, 2014, p.3, Tradução livre).

Mas do que trata mesmo o conceito de *storytelling*? Em sua multiplicidade de efeitos, pode ser entendido como uma estratégia de contação de histórias ou mesmo como recursos necessários para que uma história engaje, reverbere. Xavier (2021) apresenta três perspectivas de compreensão do conceito:

[...] não tenho um ponto de vista claro sobre o que seja *storytelling*. Tenho três. Esboçados, refletidos e esculpidos com atenção mais artesanal do que acadêmica. [...] Definição pragmática: *storytelling* é a arte de elaborar e encadear cenas, dando-lhes um sentido envolvente que capte a atenção das pessoas e enseje a assimilação de uma ideia central. Definição pictórica: *storytelling* é a arte de moldar e juntar as peças de um quebra-cabeça, formando um quadro memorável. Definição poética: *storytelling* é a arte de empilhar tijolos narrativos, construindo monumentos imaginários repletos de significados (Xavier, 2021, p. 11-12).

⁴ No original: “Audio is a powerful medium, whose non-intrusiveness, affective resonance and enveloping nature make it particularly suited to capturing intimate personal narratives. Audio storytelling requires a blend of journalistic, technical and creative skills [...] Audio storytelling can also help marginalized communities to gain agency over their own stories, and build social capital, as part of a sustainable approach to Creative Industries.”

⁵ No original: “Add the lure of narrative, the affective qualities of sound and the highly connective act of listening and the resulting audio story engenders a visceral response.”

Nos três aspectos propostos – pragmático, pictórico e poético – se vê que compete ao conceito de *storytelling* uma abordagem transdisciplinar entre técnica e arte (a tecnarte). Os verbos escolhidos para definir cada aspecto (encadear, moldar, juntar e empilhar) sugerem então que, na verdade, o *storytelling* é uma concepção narrativa que defende a criatividade e continuidade de um evento por meio do ato de torná-lo conhecido e compreensível. Não há uma constituição delimitante de como e quando isso ocorre, apenas se assimila que, para a técnica do *storytelling*, as unidades informativas relevantes devem ser – de algum modo – conectadas com sentido para que o evento a ser contado seja perpetuado no imaginário simbólico e histórico de quem ouve.

Para o áudio, isso é quase que um processo natural, haja visto que desde os primórdios da sociedade se assume o uso do som como recurso de contação de histórias e perpetuação de eventos e personagens seja por meio da oralidade (Ong, 1998) ou já em sua faceta midiática a partir de uma sociedade cuja a audição não é mais oral, e sim letrada (Kerkehove, 2009). Isso porque, a capacidade de narrar atribuída ao áudio-som constitui-se como uma das suas seis dimensões⁶ (IAB Brasil, 2024).

A Dimensão da Narrativa revela a capacidade do som de contar histórias e criar imagens mentais. Por meio do teatro da mente, o público participa ativamente na construção da história, tornando-a uma experiência envolvente e pessoal. A narrativa sonora tem o poder de envolver, inspirar e cativar, proporcionando uma experiência única e interativa (IAB Brasil, 2024, p. 6)

Para a prática educacional, essa dimensão narrativa do áudio-som se materializa na capacidade de contextualizar cenários e saberes junto ao público ouvinte, permitindo-o não só vivenciar o que ouve, mas transformar em conhecimento. Kaplún (2017, p.32) chama isso de “educação com ênfase no processo”, e defende que a premissa do programa radiofônico não é inculcar conhecimentos a serem decorados ou buscar resultados imediatistas no ouvinte, mas sim permitir que ele realize – mesmo que aos poucos – processos críticos sobre o conteúdo. Em *Momento Olímpico – A Série*, a opção pela narrativa em recortes dos acontecimentos têm como motivação levar o ouvinte a lembrar, a partir de sua própria experiência, o acontecimento vivido ou despertar o interesse em conhecer mais (para o caso de eventos que lhe antecederam ou que não sejam de seu conhecimento).

⁶ As demais dimensões são: Conexão, Ressonância, Percepção, Identidade e Ação.

Ampliando essa discussão para além do rádio, e absorvendo toda uma base de mídias sonoras modernas presentes em nosso cotidiano, como o podcast (Kischinhevsky, 2024), por exemplo, o que se vê é que esse aprendizado por meio do áudio-som se constitui em uma “experiência midiaticizada da escuta”, que por sua vez busca “possibilitar o contato do indivíduo com o conteúdo” (Gambaro, 2021, p.2). Por isso, *Momento Olímpico – A Série* foi elaborada de modo a se enquadrar em qualquer cenário de consumo, quer seja por meio da irradiação radiofônica ou pela distribuição em rede, como audioteca (no site oficial) e/ou podcast (nos agregadores por *streaming* ou por *download*), de maneira que as múltiplas situações de audição do programa permitam ao ouvinte apropriar-se daquele conteúdo a partir de sua própria necessidade e interesse.

Com essas ideias em mente, os nove discentes e o professor – auxiliados por um técnico de som - executaram em um período de 70 dias (entre maio e julho de 2024) o projeto de produção da série. Ao todo foram elaborados 30 episódios. Esse trabalho foi devidamente dividido entre os componentes, cabendo para cada produtor três roteiros. O mesmo esquema foi seguido para as etapas de gravação e edição, assim todos puderam vivenciar de forma igualitária as fases da produção sonora.

A seguir se detalha esse processo, identificando o modelo metodológico adotado.

3. MOMENTO OLÍMPICO – A SÉRIE E A OPERAÇÃO MIDEOGRÁFICA

Quando desafiados a desenvolver uma série documental em áudio para a obtenção da terceira nota, os alunos da disciplina Produção para Mídia Sonora 2024.2 se depararam com a seguinte situação. O tema central foi lhes apresentado, e eles deveriam propor um modelo narrativo para a produção. A série seria distribuída em dois cenários:

- a) **Rádio:** como parte da grade de programação da Rádio Universidade FM 106,9 MHz de São Luís-MA, que fechou parceria junto ao projeto para divulgação do material finalizado entre os dias 12 e 26 de julho de 2024, antecedendo a abertura dos Jogos Olímpicos de Paris.
- b) **Internet:** foi desenvolvido um site oficial para publicação da série, funcionando como uma audioteca, além de publicação como podcast nas plataformas Spotify, Deezer e YouTube Music.

Todos os nove estudantes – incluindo o professor – seriam produtores, roteiristas, narradores e editores de pelo menos três episódios cada. O seguinte cronograma de produção foi adotado:

ATIVIDADE	PERÍODO	DESCRIÇÃO
Apresentação do Projeto	03/05/2024	Professor e alunos discutem as ideias do projeto e definem o formato de produção das narrativas sonoras, além de dividirem as tarefas por produtor.
Pesquisa / Parcerias	03 a 23/05/2024	Os alunos realizam o levantamento de material para os roteiros (histórias e sonoras). O professor se responsabiliza por fechar parceria para divulgação em rádio e internet do material que será produzido.
Finalização dos Roteiros	24/05 a 06/06/2024	Apresentação das versões iniciais dos roteiros, discussão coletiva e revisão dos textos.
Gravação dos Episódios	13 a 20/06/2024	Realização das gravações dos roteiros finalizados e revisados.
Edição dos Episódios	21/06 a 03/07/2024	Período disponível para a mixagem e masterização do material sonoro dos programas. Definição das trilhas e dos efeitos sonoros para a identidade do programa.
Finalização do Projeto	05/07	Apresentação reservada à equipe e parceiros do material final para última avaliação e possíveis correções. Além de introdução do site oficial e da identidade visual do programa.
Lançamento	12/07	Realização de evento de lançamento oficial e primeira emissão em rádio do projeto.
Exibição no Rádio	12 a 26/07/2024	Os episódios foram exibidos em dose dupla nas manhãs da Rádio Universidade FM. O primeiro do dia às 8h30 e o segundo às 10h. O horário foi definido pela emissora parceira sendo estes exibidos em momentos relevantes da programação, segundo a rádio.

Quadro 1 – Cronograma de execução do projeto *Momento Olímpico - A Série* (2024)

Quanto à estrutura dos episódios, os roteiros foram elaborados de modo que a série tem o seguinte padrão narrativo: episódio inicia a partir de uma sonora recuperada (oriunda de rádio, TV ou rede social) referente ao personagem/momento a ser destacado; narração inicial com apresentação de personagem/evento central e vinheta de abertura; em seguida, o narrador detalha a história com inserções de áudio que retratam o evento sendo evocadas em diversos momentos.

A trilha sonora da série é composta de sete faixas com arranjo musical voltado para o clima esportivo e de triunfo (Domínio Público ou *Creative Commons*) com os editores escolhendo duas ou três delas por episódio. Além dos 30 episódios, um teaser e oito spots

radiofônicos foram produzidos para serem exibidos durante a programação da Rádio Universidade FM⁷.

Essas são as características estéticas do programa *Momento Olímpico – A Série* após conclusão de sua etapa de produção. Contudo, é necessário registrar aqui também como se deu o processo intelectual/metodológico adotado para a construção das narrativas.

Apresentados como uma série documental em áudio, os episódios do programa seguem o padrão proposto por Kaplún (2017) quanto à classificação dos programas radiofônicos/de áudio. *Momento Olímpico – A Série* se encaixa em um modelo de *programa em forma de monólogo de fala criativa*, ou seja:

[...] se concretiza quando o seu autor se propõe a elaborá-la e construí-la radiofonicamente, quando se propõe a abordar o problema de como atrair a atenção do ouvinte para essa única voz que fala e quando encara a sua fala como uma verdadeira criação radiofônica. Quando se esforça por obter este resultado – e o obtém – imprime um caráter pessoal, direto, coloquial. (Kaplún, 2017, p.125)

O texto durante toda a série – mesmo tendo roteiristas diferentes para cada episódio – se constrói de modo a impactar o público transbordando emoções a partir do foco nas ações e consequências presentes em cada história. É aí que entra o recurso-chave do áudio mediador. Trabalhar uma narrativa de tempo médio de cinco minutos a partir de uma fonte sonora permite desdobrar todos os focos da trama para esse momento ápice.

Essa presença da sonora que advém de trechos de transmissões esportivas, reportagens, documentários e depoimentos em redes sociais se baseia no método da operação midiográfica:

[...] em nossos dias, a mídia atua na elaboração, tanto de acontecimentos emblemáticos, como de conhecimento histórico a partir de narrativas que operam com categorias temporais na fundação de sentidos. Destaco, especialmente, a relação entre as três dimensões fundamentais: a mídia, a memória e a história. Tais elementos são articulados em uma complexa operação cujo produto final é uma escrita da história elaborada pelos meios de comunicação; a esse processo, denomino de operação midiográfica.

[...] o conceito de operação midiográfica tenta dar conta da descrição de um processo que provavelmente pode ser observado em outras mídias e isso porque são abordados aqui problemas que perpassam a produção de uma série de outras formas comunicacionais, tais como, as ideias de acontecimento, os jogos de construção e

⁷ A parceria entre o projeto e a emissora se estendeu para a cobertura do Jogos Olímpicos de Paris 2024 com os estudantes apresentando todas as manhãs o quadro “Boletim Momento Olímpico” no bloco de esporte do Jornal Rádio Universidade. Um total de dez boletins foram produzidos e podem ser ouvidos no site oficial do projeto.

reconstrução da memória, as formas de imaginação histórica que predominam nessa produção, as disputas nas versões, enfim, os usos do passado no presente. (Silva, 2011, p.24)

O que Silva (2011) define por operação midiográfica trata de uma compreensão da história a partir dos recortes midiáticos e suas conexões. Sendo assim, a série produzida e aqui apresentada é diretamente uma manifestação prática desta operação, que já ocorre por si só na existência dos conteúdos midiáticos (quer seja em vídeo, áudio, foto e/ou texto) e que se ressignifica em um novo artefato de mídia, agora com um viés condicionado para uma sequência narrativa.

A título de exemplo, cito aqui o Episódio #22 “2016: Neymar e o Ouro Olímpico (Futebol)”. Com o recorte focado na conquista do primeiro ouro da seleção masculina de futebol após uma campanha desacreditada e marcas do passado do fatídico Brasil 1 x 7 Alemanha pela Copa do Mundo de Futebol de 2014, no Brasil, o episódio acompanha a reação da mídia nacional em relação ao time brasileiro em mais um evento internacional sediado em casa, além do conflito entre esta e o futebolista Neymar Jr. Das tantas formas que se podia contar esse episódio, o roteirista escolhe abordá-la a partir do meme e traz as falas de comentaristas esportivos e narradores sobre o jogador e a Seleção para ilustrar a decepção e as famosas “cornetadas” sofridas (Quadro 2).

TÉCNICA	LOCUÇÃO
<p>RODA SONORA MILTON NEVES CRITICANDO O NEYMAR APÓS O JOGO CONTRA O IRAQUE D.I.: 00'03" D.F.: 00'30" <i>“Eu peço que você veja o tape do jogo, se tiver saco veja pelo menos 30 minutos. Não precisa procurar seu futebol por que você não vai achar, algo invisível ninguém consegue enxergar, só Deus, mas dê uma olhada no teu rosto Neymar...”</i></p> <p>RODA TRILHA CARACTERÍSTICA 3" VAI A BG 3"</p>	<p>APESAR DAS CORNETADAS E CRÍTICAS, O FUTEBOL DA SELEÇÃO MELHOROU E MUITO, VENCENDO A DINAMARCA POR QUATRO A ZERO.//</p> <p>MESMO CLASSIFICADOS PARA PRÓXIMA FASE, OS TORCEDORES ESTAVAM SENTINDO FALTA DE UM LADO MAIS DECISSIVO DE NEYMAR./ O CAPITÃO DO TIME AINDA NÃO HAVIA MARCADO SEU GOL NAS OLÍMPIADAS./ ATÉ CHEGAR O JOGO CONTRA A COLÔMBIA./ JOGO QUE PARECIA SER NADA FÁCIL, MAS QUE FOI NECESSÁRIO PARA DAR UM RESPIRO PARA TODOS QUE ESTAVAM ANSIOSOS POR UM GOL DELE E POR MAIS UMA CLASSIFICAÇÃO.//</p>

Quadro 2 – Trecho da primeira parte do roteiro #22 de *Momento Olímpico - A Série* (2024)

O episódio, no entanto, faz a virada de clima de forma necessária e sai do cenário jocoso da crítica esportiva para retratar também o momento sublime da conquista da medalha dourada.

Respeitando as técnicas do *storytelling* e transitando entre o pictórico e o poético, o episódio consegue ser divertido, reflexivo e emocionante e apresenta diferentes lados do acontecimento em seu curto tempo de narração.

Assim, é possível entender que o programa se comporta também como uma *dramatização unitária* (Kaplún, 2017) em que pese narrador e sonoras atuando conjuntamente para conquistar a atenção do ouvinte em um único episódio, pois no próximo será outra história e outro sentimento.

TÉCNICA	LOCUÇÃO
<p>RODA SONORA GALVÃO BUENO NARRANDO O GOL DE FALTA DO NEYMAR D.I.: 01'07" D.F.: 01'17" <i>"Vai partir Neymar, no pé direito. Partiu, bateu, olha o gol, olha o gol, olha o gol..."</i></p>	<p>UM BELO GOL DO NEYMAR, MAS É COMO DIZ A FRASE: "TUDO QUE É BOM DURA POUCO".//</p>
<p>RODA SONORA GALVÃO NARRANDO O GOL DA ALEMANNHA D.I.: 02'33" D.F.: 02'39" <i>"E a Alemanha vem chegando, olha o gol..."</i></p>	<p>TUDO IGUAL ATÉ ENTÃO, E VAMOS PARA O MOMENTO MAIS DECISIVO DO FUTEBOL: OS PÊNALTIS./ TODOS OS TORCEDORES ESTAVAM APREENSIVOS, NINGUÉM QUERIA PERDER E FOI AÍ QUE TEVE QUE SURGIR O PROTAGONISMO DO GOLEIRO,WEVERTON, QUE DEFENDEU O ÚLTIMO PENALTI DOS ALEMÃES.//</p>
<p>RODA SONORA GALVÃO BUENO NARRANDO A COBRANÇA DE PÊNALTI DO NEYMAR D.I.: 06'16" D.F.: 06'28" <i>"Vai dar aquela paradinha dele,deu, partiu, bateu... Acabou!" (FADE OUT)</i></p>	<p>SÓ RESTAVA UMA COBRANÇA E ESSA COBRANÇA VEIO PARAR NOS PÉS DE ALGUÉM QUE ESCUTOU DIVERSAS CRÍTICAS NO COMEÇO DAS OLÍMPIADAS: ELE, NEYMAR.//</p>

Quadro 3 – Trecho da segunda parte do roteiro #22 de *Momento Olímpico - A Série* (2024)

Defende-se então que a série é um híbrido entre o *programa em forma de monólogo de fala criativa* e a *dramatização unitária*, que funciona justamente por haver dois elementos básicos o texto criativo (narrador) e o áudio mediador (sonoras), que se complementam para a constituição de uma recuperação do passado no presente, uma operação midiográfica.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de *Momento Olímpico – A Série* demonstra o imenso potencial da prática educacional na formação de comunicadores críticos e criativos. Ao explorar a operação midiográfica como metodologia central, o projeto propicia aos estudantes uma compreensão mais profunda das etapas de pesquisa, curadoria e recuperação de sonoras históricas. Esse processo não apenas permite a preservação da memória coletiva, mas também reforça a capacidade de análise crítica em relação à mídia, capacitando os alunos a refletirem sobre o impacto das narrativas midiáticas na construção da história e do conhecimento.

Se percebe também que integrar técnicas de *storytelling* enriquece a experiência de produção ao transformar eventos esportivos em narrativas imersivas e emocionalmente envolventes. O *storytelling*, ao conectar fatos e emoções por meio de uma estrutura narrativa bem delineada, permite que as sonoras dos Jogos Olímpicos sejam reinterpretadas e vivenciadas de maneira mais profunda pelos ouvintes. Essa abordagem amplifica o impacto da mensagem, proporcionando uma experiência sensorial e reflexiva que vai além da simples transmissão de informações.

Desse modo, a escolha do formato de áudio como veículo para essa série documental também se revela essencial na perspectiva educacional. O rádio e os podcasts têm a capacidade de criar um espaço íntimo e inclusivo, onde a escuta ativa promove a conexão entre o público e as histórias contadas. Esse formato resgata o valor da oralidade e da comunicação direta, estimulando não apenas a formação de ouvintes mais atentos e críticos, mas também a criação de conteúdos mais acessíveis e engajantes, alinhados com os princípios da educação.

Momento Olímpico – A Série vai além de um simples exercício acadêmico. Ela se posiciona como uma prática transformadora, que une teoria e prática, produção e reflexão crítica. Ao fazer uso das ferramentas da educação e da operação midiográfica, os estudantes não apenas desenvolvem habilidades técnicas, mas também constroem um entendimento mais profundo sobre o papel da comunicação na sociedade. Assim, o projeto serve de modelo para futuras iniciativas que busquem explorar o potencial do áudio como meio de educação e transformação social.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Pablo de. **O imaginário do áudio e o podcast: re-imaginando o potencial da produção e distribuição de áudio na internet.** Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2011.

BARBOSA FILHO, André. **Gêneros radiofônicos**: os formatos e os programas em áudio. São Paulo: Paulinas, 2003.

GAMBARO, Daniel. Experiências midiáticas de escuta: Como o rádio se insere no ecossistema midiático atual. **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 28, n. 1, 2021. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/37141>>. Acesso em: 26 ago. 2024.

IAB BRASIL. **Guia criativo para áudio**. São Paulo: Internet Advertising Bureau Brasil, 2024. Disponível em: <https://iabbrasil.com.br/wp-content/uploads/2024/07/Guia-de-Criativo-para-Audio-1.pdf>. Acesso em: 11 out. 2024.

KAPLÚN, Mario. **Produção de programas de rádio**: do roteiro à direção. Tradução e organização de Eduardo Medisch e Juliana Gobbi Betti. São Paulo: Intercom; Florianópolis: Insular, 2017.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**: uma investigação sobre a nova realidade eletrônica. 4. ed. São Paulo: Annablume, 2009.

KISHINHEVSKY, Marcelo. **Cultura do podcast**: reconfigurações do rádio expandido. Rio de Janeiro: Mauad X, 2024.

MAZER, Dulce et al. O estudo das sonoridades: perspectivas teóricas e epistemológicas. In: CASTANHEIRA, José Cláudio et al. **Poderes do som**: políticas, escutas e identidades. Santa Catarina: Insular, 2020. pp. 13-49.

MCHUGH, Siobhan. *Audio storytelling: unlocking the power of audio to inform, empower and connect*. **Asia Pacific Media Educator**, v. 24, n. 2, p. 141-156, 2014. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1326365X14555277>>. Acesso em: 26 ago. 2024.

MCLEISH, Robert. **Produção de rádio**: um guia abrangente de produção radiofônica. São Paulo: Summus, 2001.

MOMENTO OLÍMPICO. **Momento Olímpico – A Série**: uma produção do Laboratório de Rádio. São Luís: Universidade Federal do Maranhão, 2024. Disponível em <<https://momento-olimpico.ufma.br/>>. Acesso em: 11 ago. 2024.

ONG, Walter J. **Oralidade e cultura escrita**: a tecnificação da palavra. 2. ed. São Paulo: Editora Loyola, 1998.

XAVIER, A. **Storytelling**: histórias que deixam marcas. 9. ed. Rio de Janeiro: Best Business, 2021.

Jefferson Saylor Lima de Sousa

Comunicólogo e Radialista (STE-0002114/MA) com ênfase em Sonoplastia e Edição de Áudio. Professor Substituto do Departamento de Comunicação Social - Curso de Rádio e TV / Audiovisual da Universidade Federal do Maranhão (DCS/UFMA). Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Modalidade Profissional da Universidade Federal do Maranhão (PPGCOMPro/UFMA) e Bacharel em Comunicação Social - Rádio e TV pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Especialista em Educomunicação e Tecnologia pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). Autor do "Guia Interativo - Podcast para Organizações" (PPGCOMPro/UFMA, 2022) e coautor do livro "Vozes do Anjo: do alto-falante à Rádio Bacanga FM" (EDUFMA, 2021). Vencedor do Prêmio Intercom de Pesquisa em Comunicação 2023 como Melhor Dissertação na categoria Mestrado Profissional. Dedicar-se à pesquisa nas áreas de: Estudos da Mídia, Estudos do Som, Cibercultura, Educomunicação e Tradução Audiovisual. Vice-coordenador do Grupo de Pesquisa em Estratégias de Comunicação (GPECOM) onde é pesquisador da Linha 01 – Processos Comunicacionais em Multimeios (COMULTI) e coordenador do projeto Mutirão Expocom. Atuante em emissoras de rádio e TV, projetos de podcast, além de desenvolver atividade freelancer como consultor, produtor, roteirista e editor de conteúdo sonoro em multimeios.



Esta obra está licenciada com uma Licença
Creative Commons Atribuição-Não-Comercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional